٤





مذكرة فريق الأصدقاء

تكنولوجيا المعلومات

الصف الرابع

أ/فاتن احمد مصطفي



الترم الثاني

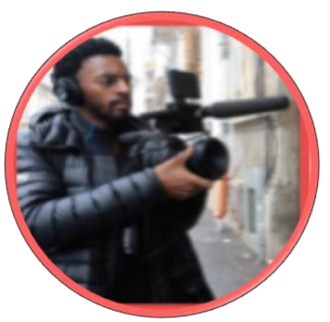


المحور الثالث

١ المستكشف النشط

وليام تاينر

عالم في مجال علوم الإنسان الثقافية، وخبير تكنولوجي وصانع أفلام.



- يستخدم أنواعا مختلفة من التكنولوجيا الرقمية فى جوانب متعددة من عمله
- يعمل على إيجاد حلول حقيقية للمشكلات لإفادة المجتمعات المحلية .
- يعمل مع منظمات مختلفة تساعد الأفراد على التواصل أو الوصول إلى خدمات

التواصل الرقمى

هو التواصل عبر الإنترنت، ويعتبر أمرا مهما لمساعدة الناس وتبادل الآراء وتكوين علاقات جيدة و**يتم عن طريق أدوات رقمية سهلة الاستخدا م وتطبيقات توفر** للناس المعلومات التي يحتاجون إليها بما يسمى بالتكنولوجيا الرقمية.



أمثلة على التكنولوجيا الرقمية فى حياتنا



تتعدد الطرق التي تساعد من خلالها الأدوات الرقمية المواطنين المصريين، مثل:



- دفع الفواتير باستخدام تطبيق ما.
- حجز تذاكر القطارات والأتوبيسات والطائرات عبر الإنترنت.
- حجز التذاكر عبر الإنترنت الزيارة بعض المواقع التاريخية والثقافية.
- الحصول على معلومات وافرة من على موقع بنك المعرفة المصري.

ملاحظة

استخدام الناس التكنولوجيا بطريقة إيجابية يساعدهم على أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين






المحور الثالث

٢ المواطنة الرقمية

المواطنة الرقمية

هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية والاستفادة منها بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة. وتساعدك على حماية بصمتك الرقمية.

البصمة الرقمية

تعتبر سجلا لكل ما تفعله عبر الإنترنت، وتتضمن:

- ما يشاركه الآخرون عنك
- ما تشاركه مع الآخرى
- المواقع الإلكترونية التى تزورها

لذلك من المهم مشاركة معلوماتك ومعلومات عن غيرك بطريقة آمنة ومسئولة.

بعض تقنيات المواطنة الرقمية

لكي تصبح مواطنا رقميا عليك:

- التحلى بالأخلاق والمسئولية، من خلال التعامل مع الناس عبر الإنترنت باحترام.
- توثيق المراجع التى تجدها على الإنترنت. - استخدام الإنترنت بأمان، من خلال وضع كلمات مرور قوية.
- اختيار المواقع الإلكترونية التى تزورها بحكمة. - استخدام برامج محدثة
- مراقبة الوقت الذي تمضيه على الإنترنت

حقوق ومسئوليات المواطن الرقمي

الحقوق

- ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها من دون موافقتك مثل إذا رفعت ملفك على الإنترنت فلك الحق أن تحمى نفسك ضد القرصنة
- التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت مثل نشر أفكار إيجابية لمساعدة مجتمعك والتعبير عن آرائك بشكل لا يسيء إلى الآخرين
- مشاركة المعلومات والمواد الترفيهية والحصول عليها عبر الإنترنت، مع احترام حقوق الملكية الفكرية وذكر مصادر المعلومات
- استخدام الإنترنت في ظل احترام القانون

المسئوليات

- الا تقوم بقرصنة محتوى محميا بهدف مشاركته مع الآخرين أو بيعه
- إظهار سلوك إيجابي في تعاملك مع الآخرين أو تأليفك على شبكة الإنترنت مثل مشاركة أشياء تحبها مع زملائك في الفصل وأصدقائك
- تقييم ما تشاهده أو تشاركه
- التأكد من أن معلومات المصدر آمنة للعرض والمشاركة وليست نتيجة القرصنة
- تقييم كيفية استخدامك الإنترنت بحيث يكون المحتوى آمنا، مثمرا للوقت، يُشعرك بالفرح وعدم التوتر

القرصنة

هى تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف أو بيعه للغير







المواطن الرقمي

يستخدم المواطن الرقمي أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (الأجهزة الرقمية) للتعلم والمشاركة والتواصل. لذلك قررت الحكومة فى عام ٢٠١٨ الأدوات والمصادر التي ساعددت على التمتع بالوقت من خلال :

- ★ ممارسة الأنشطة
- ★ قراءة الكتب الرقمية
- ★ مشاهدة مقاطع الفيديو
- ★ مشاهدة القنوات التعليمية



١- تساعد من يعانى على التواصل مع الآخرين أو تعلم اللغة فى المدرسة باستخدام الصور.
٢- توفر للتلاميذ الذين لا يمكنهم مغادرة منازلهم الاتصال بالمعلمين والاطلاع على المواد التعليمية.
٣- يمكن أن تكون مفيدة عندما تؤثر عوامل غير متوقعة فى قدرتنا على مغادرة منازلنا

المصادر الرقمية

١ بنك المعرفة المصرى

Egyptian Knowledge Bank
بنك المعرفة المصري

- ✓ يساعد المواطنين المصريين على الوصول إلى المواد التعليمية في المكتبة الرقمية.
- ✓ يعقد من خلاله ندوات عبر الإنترنت لتوفير إرشادات حول كيفية التسجيل في الموقع واستخدامه.
- ✓ يوفر محتوى تعليمي مجاني للطلاب في جميع المراحل الدراسية.

٢ منصات مشاركة مقاطع الفيديو

- **تعلم أشياء جديدة:**
  - البحث عن مقاطع فيديو إذا كنت تريد أن تتعلم كيفية إعداد وجبات صحية
  - يمكنك أيضًا العثور على مقاطع فيديو تعليمية مثل كيفية العزف على آلة موسيقية.
- **تعليم الآخرين:**
  - نشر مقطع فيديو من إعدادك لمشاركتها مع الآخرين. ومساعدة الآخرين على التعلم.



- التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت والدردشة مع الأصدقاء عبر محادثات الفيديو
- العمل مع الزملاء في الفصل بشكل افتراضي على مشروع خارج المدرسة
- الانضمام إلى مجموعة عبر الإنترنت تتشارك معها نفس الاهتمامات كالرياضة والأفلام والألعاب، مثل الشطرنج

أمثلة على تطبيقات الاتصالات والتواصل

تطبيقات المراسلة	تطبيقات التواصل الاجتماعي	تطبيقات الاجتماعات الافتراضية
واتس آب What's App	فيس بوك Face book	سكايب Skype

يجب أن تستشير شخصًا بالغًا قبل نشر أي شيء عبر الإنترنت، أو عند الانضمام إلى مجموعة ما، أو التواصل مع شخص ما عبر الإنترنت.

المحور الثالث

٤ التواصل عبر الإنترنت



يمكن استخدام الإنترنت للتواصل بشكل متزامن (Synchronous) وبشكل غير متزامن (Asynchronous)

الاتصال المتزامن

- اتصال يحدث فى الوقت الفعلى عبر استجابات فورية.
- تبادل المعلومات أو الملفات بين شخصين فى التوقيت نفسه عبر أدوات رقمية متنوعة، مثل:

محادثة الفيديو Video chats

تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر عبر الإنترنت

الأدوات اللازمة: جهاز مزود بكاميرا ومكبرات صوت وتطبيق التليفون المحمول أو برنامج لمحادثة الفيديو

المراسلة الفورية Instant Messaging (IM)

تتيح إرسال الرسائل عبر الإنترنت.

يمكن أن تتضمن الرسائل نصوصًا، أو صورًا أو مقاطع فيديو.

الأدوات اللازمة برنامج مراسلة فورية على جهاز الكمبيوتر أو تطبيق للتليفون المحمول، مثل WhatsApp.



غرف الدردشة Chat rooms

تسمح بالاتصال ضمن مجموعات.

غرف الدردشة. عادة ما تركز على موضوع واحد فقط.

الأدوات اللازمة: تطبيق للتليفون المحمول أو أحد متصفحات الإنترنت مثل Internet Explorer و Google Chrome

الاتصال غير المتزامن

- اتصال لا يتطلب استجابة فورية
- نقل المعلومات أو الملفات بين شخصين أو أكثر دون ضرورة تواجدهم فى التوقيت نفسه، من خلال أدوات ومصادر رقمية متنوعة مثل:

البريد الإلكترونى Email

- يتيح إرسال الرسائل والملفات واستقبالها
- يُعَدُّ أكثر رسمية من الرسائل الفورية والنصية..
- يمكنك استخدامه للتواصل مع معلمك، أو هيئة حكومية أو أحد المسئولين.

الأدوات اللازمة : أحد متصفحات الإنترنت للوصول إلى موقع البريد الإلكتروني، أو تطبيق البريد الإلكتروني على التليفون المحمول مثل Gmail

تطبيق التليفون المحمول



- **تطبيق يعمل على جهازك المحمول**، قد يكون مثبتا مسبقًا أو يحتاج إلى التحميل.
- **يتيح لك الوصول المباشر إلى برامج مختلفة**، مثل: البريد الإلكتروني، والمراسلة الفورية، وصفحات التواصل الاجتماعي، ومحادثات الفيديو





٥ كيفية استخدام الاتصال الإلكترونى

كيفية استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للتواصل

١ محادثة الفيديو



★ **لبدء محادثة فيديو**: يمكنك إنشاء رابط وإرساله إلى المشارك أو المشاركين).
- أن تنقر على الرابط الخاص بالمحادثة والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول
- يمكنك الرد على المحادثة بالضغط على أيقونة الهاتف / الفيديو.



★ **تأكد من تشغيل الميكروفون والكاميرا**: في بعض الأحيان، قد يغلق الشخص المسئول عن المحادثة ميكروفونات الأشخاص الآخرين.
- يمكنك أنت أيضًا غلق صوت الميكروفون أو إيقاف تشغيل الكاميرا وقتما تشاء.

★ **إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل**: فسيتمكن أي شخص مشارك في المحادثة من رؤيتك؛ لذلك
- ارتد ملابس مناسبة،
- تصرف كما لو كنت موجودًا فى مكان عام.
- تحدث عندما يأتى دورك،
- تأكد من عدم وجود أى شىء فى الخلفية يشير إلى عنوانك أو أى معلومات شخصية لا تود مشاركتها.

٢ غرف الدردرشة

- يمكن للمستخدمين كتابة تعليقات وإرسالها في غرفة الدردشة.
- يمكن للمستخدمين الرد على الرسائل.
- يمكن لأي شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة قراءة رسائل المستخدمين.
- يجب على المستخدمين أن يكونوا مهذبين ومفيدين وإيجابيين عند استخدام غرف الدردشة.

٣ المراسلة الفورية

تعتبر وسيلة ممتعه وغير رسمية للتواصل

وللقيام بذلك اتبع الخطوات الآتيه

- اضغط على اسم الشخص الذى ترغب فى الدردشه معه
- استخدم عبارات قصيرة ورموز وصور للتواصل.
- التحلى بالأخلاق فى التعامل مع الآخرين عند استخدام المراسلة
- اضغط على ايقونة إرسال أو Send

٤ البريد الإلكترونى



من الشائع استخدام رسائل البريد الإلكتروني في المواقف الأكثر رسمية، مثل إنشاء حساب على بنك المعرفة المصري أو مراسلة معلّمة

ولإرسال بريد إليكترونى قم :

- أكتب عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذى ترغب فى إرسال البريد له في خانة "إلى" to
- اكتب عنوان موضوع الرسالة فى خانة Subject
- اكتب الرسالة ثم اضغط زر إرسال Send



عند كتابة بريدك الإلكترونى يجب مراعاة الآتى

- تأكد من استخدام القواعد النحوية الصحيحة
- كُن مهذبا وواضحا، واستخدم عبارات التحية والختام.
- تأكد من أن المعلومات التي ترسلها آمنة ودقيقة



٦ بيئات التعلم عبر الإنترنت ومصادره



بيئات التعلم عبر الإنترنت (Online learning environments)

تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل مع بعضهم البعض في أماكن مختلفة، **من أشهر أمثلتها**:

(منصة .. Edmodo)



تُمكّن المعلمين من تقديم دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات المنزلية لتلاميذهم.



تمكن التلاميذ من التواصل مع معلميهم ونشر (إرسال) المهام الدراسية عند إكمالها.

مصادر التعلم عبر الإنترنت (Online learning sources)

تُعَدُّ الأدوات الرقمية الموثوقة عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تُقدَّر بثمن، وتساعدك تلك المصادر فى التعرُّف إلى موضوعات مختلفة، **ومن أمثلتها**:

١ بنك المعرفة المصرى



- المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر حول موضوعات متنوعة.
- تمكنك من البحث والاطلاع على الموضوعات المختلفة والمقالات الرقمية ومقاطع الفيديو بمجرد الضغط عليها.

٢ فــلابــى Vla by



- منصة معامل افتراضية تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب معملية في بيئة
- تفاعلية. فهي ليست غنية بالمعلومات فحسب، بل إنها ممتعة أيضًا!



٣ ناشيونال جيوغرافيك كيدز



- مصدر شائع على الإنترنت يمكن الأطفال من العثور على معلومات عن موضوعات متنوعة، بما في ذلك الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا.

٤ مصمم الخرائط التفاعلي



- خاصية تفاعلية مميزة تقدمها ناشيونال جيوجرافيك.
- يوفر مصمم الخرائط التفاعلي Mapmaker أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت للتلاميذ والمعلمين، ويسمح باستخدام موضوعات وبيانات وأدوات متعلقة بالخرائط.

تعد الأدوات الرقمية الموثوقة عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تُقدَّر بثمن. ويُعدّ موقع مصمم الخرائط التفاعلي من المواقع الآمنة للبحث وجمع البيانات.



٧ خطــة للبــحث الرقـمــي

إجراء بحث رقمي للحصول على محتوى موثوق

★ من المهم التخطيط قبل إجراء أي بحث رقمي . سيساعدك التخطيط على تركيز بحثك من **خلال الخطوات التالية:**

١ اختيار موضوع البحث

- كتابة ما تعرفه عن الموضوع والنقاط الإضافية التي تريد أن تتعلمها عنه.

٢ اختيار أنواع المصادر الإلكترونية التي ستستخدمها

- قد تكون المصادر (نصوصًا – تسجيلات صوتية – مقاطع فيديو – صورا)

يمكنك استشارة معلمك أو أحد والديك أو أمين مكتبة المدرسة حول المصادر التي يصلح استخدامها في بحثك.

٣ تقييم المصادر التي اخترتها

احرص على التركيز على الموضوع الذي تبحث عنه فقط، وقيم المعلومات التي عثرت عليها:

★ هل هي موثوقة أم لا ، و بعد أن تقرر أن المعلومات موثوقة،

- دون ملاحظات مفصلة ودقيقة عنها . اكتب ما ستستخدمه من المصدر.
- اذكر المصدر في الملاحظات حتى تتمكن من توثيقه



مصادر موثوقه

- هي مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتحققوا من صحتها .

تقدم المعلومات في هذه المصادر بطريقة احترافية، وتقل فيها الأخطاء النحوية والإملائية.

مصادر غير موثوقه

قد توجد معلومات صحيحة على مواقع التواصل الاجتماعي مثل **فيسبوك Facebook** ، **ومواقع الويكي** ، **والمدونات**، لكن من المحتمل أيضًا إيجاد معلومات مليئة بالآراء والأخطاء والأكاذيب .



لذلك، يجب الحذر عند استخدام المعلومات التي تجدها في هذه الأنواع من المصادر.

تنظيم التقرير وطريقة كتابته

- بعد الانتهاء من البحث عبر الإنترنت، يجب جمع الملاحظات والمعلومات الموثوقة التى تم الحصول عليها.
- كتابة المعلومات التى تم الحصول عليها فى شكل **مخطط**؛ لأنه يساعد على تذكر المعلومات وعرضها بشكل أفضل

مكونات المخطط

- مقدمة تعرض موضوع التقرير
- فقرات تقدم المعلومات
- خاتمة أو أفكارا نهائية حول المعلومات التى قدمتها

المحور الثالث

٨ الاتصال المتزامن وغير المتزامن

تسمح لنا شبكة الإنترنت بالتواصل بشكل متزامن مما يسمح لنا بإرسال الرسائل النصية والصور ومقاطع الفيديو بسرعة والتواصل مع من هم بعيدين. مع ذلك، قد لا يكون التواصل الفوري مناسبًا دائمًا، حيث قد نحتاج أحيانًا إلى منح أنفسنا أو الآخرين وقتًا للتفكير في المعلومات أو الأسئلة أو الإجابات. لذلك، من المهم أن نعرف متى نستخدم كل نوع من أنواع التواصل، سواء كان متزامنًا أو غير متزامن، لتحقيق التواصل الفعال.

الاتصال المتزامن

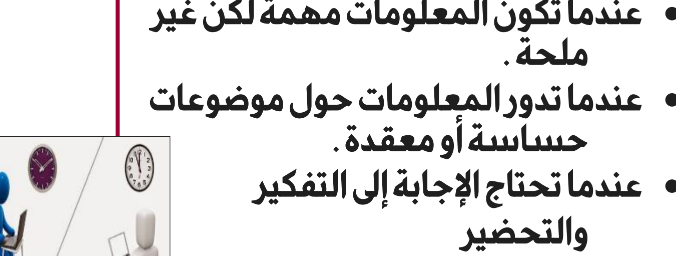
يكون الاتصال المتزامن مناسباً فى

- بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة المقربين .
- عندما تكون المعلومات ملحة أو بحاجة إلى أن تُنقل بسرعة .
- عندما تدور المعلومات حول مسائل من الحياة اليومية .
- عندما لا تحتاج الإجابة إلى الكثير من التفكير والتحضير

الاتصال الغير متزامن

يكون الاتصال الغير متزامن مناسباً فى

- بين الأشخاص الذين لا يعرفون بعضهم بعضًا جيدًا .
- عندما تكون المعلومات مهمة لكن غير ملحة .
- عندما تدور المعلومات حول موضوعات حساسة أو معقدة .
- عندما تحتاج الإجابة إلى التفكير والتحضير



تذكر أن بيئات التعلم عبر الإنترنت تتضمن وسائل الاتصال المتزامن وغير المتزامن.
اختر الأداة المناسبة لكل موقف





مراجعة المحور الثالث

ضع علامة (✓) أو علامة (×) أمام العبارات الآتية

١- استخدام التكنولوجيا بطريقة سلبية يساعد الناس على أن يكونوا مواطنين رقميين ناجحين. (   )
٢- التواصل الرقمي يساعد على تكوين علاقات جيدة. (   )
٣- الأدوات الرقمية تعطل المواطنين المصريين عن أداء مهامهم (   )
٤- يمكن حجز تذكرة أتوبيس للسفر إلى الإسكندرية عبر الإنترنت (   )
٥- المواطن الرقمي هو الشخص الذي يجد صعوبة في استخدام التكنولوجيا الرقمية (   )
٦- يستحيل الحصول على معلومات عن تاريخ مصر القديم من خلال الإنترنت (   )
٧- عليك دائماً إظهار سلوك سلبي في التعامل مع الآخرين (   )
٨- للمواطن الرقمي مجموعة من الحقوق والمسئوليات (   )
٩- لديك الحق في استخدام الإنترنت عند الحاجة دون أي مسئولية (   )
١٠- يجب التحلي بالأخلاق والمسئولية عند التعامل مع الآخرين على الإنترنت (   )
١١- تعرف المواطنة الرقمية بأنها سجل لكل ما تفعله عبر الإنترنت (   )
١٢- يمكنك نسخ أى محتوى رقمى دون إذن صاحبه (   )
١٣- المواقع الإلكترونية التى تزورها تعتبر بصمتك الرقمية (   )
١٤- البصمة الرقمية هى السجل لكل ما تفعله عبر الإنترنت (   )
١٥- يحق لك استخدام الإنترنت عندما تحتاج اليه فى ظل احترام القانون (   )
١٦- يتيح تطبيق WhatsApp المراسلة الفورية بين زملائك، شرط وجود الإنترنت (   )
١٧- يقتصر تطبيق الاجتماعات الافتراضية "سكايب" على إجراء المكالمات الفردية. (   )
١٨- يمكنك التواصل مع شخص مجهول لك عبر الإنترنت دون أن تستشير أحد أفراد أسرتك (   )
١٩- يستخدم تطبيق Facebook الرسم الإلكتروني (   )
٢٠- يمكنك استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في إنجاز بعض المهام خارج المدرسة (   )
٢١- يمكن استخدام منصات مشاركة مقاطع الفيديو لتعلم أشياء جديدة (   )
٢٢- بنك المعرفة المصرى يعتبر من المصادر الرقمية الموثوقة (   )
٢٣- يمكن استخدام البريد الإلكتروني من خلال أحد متصفحات الإنترنت (   )
٢٤- يعتبر البريد الإلكتروني وسيلة غير رسمية للتواصل (   )
٢٥- تطبيق محادثات الفيديو من الأدوات اللازمة لإرسال بريد إلكتروني (   )
٢٦- يعتبر Internet Explorer تطبيق محادثة فيديو (   )
٢٧- غرف الدردشة تعتبر من أنواع الاتصال غير المتزامن (   )
٢٨- تعد محادثة الفيديو الفورية من أمثلة الاتصال المتزامن (   )
٢٩- البريد الإلكترونى من أنواع الاتصال المتزامن (   )
٣٠- الاتصال الغير متزامن يحدث بين شخصين فى الوقت نفسه عبر استجابه فورية (   )
٣١- يعد تطبيق Skype نموذجاً للاتصال المتزامن (   )
٣٢- الاتصال المتزامن لا يتطلب استجابه فورية (   )
٣٣- يمكن إجراء محادثة الفيديو مع زميلك دون الضغط على الرابط المرسل إليك (   )
٣٤- يمكن التحكم في الكاميرا والصوت أثناء محادثات الفيديو (   )
٣٥- يمكن كتابة عنوان البريد الإلكتروني المرسل إليه في خانة الموضوع Subject (   )

٣٦- يمكن كتابة عنوان البريد الإلكتروني المرسل إليه في خانة To ( )
٣٧- الرسائل المرسلة عبر غرف الدردشة من المستحيل أن يقرأها الآخرون ( )
٣٨- خانة إلى To يكتب فيها موضوع رسالة البريد الإلكترونى ( )
٣٩- تعتبر منصة Edmodo من احدي بيئات التعلم عبر الإنترنت ( )
٤٠- خانة الموضوع Subject يكتب فيها موضوع رسالة البريد الإلكترونى ( )
٤١- تتيح منصة فلابي Vlaby إجراء تجارب علمية في بيئة تفاعلية ( )
٤٢- تحتوي ناشيونال جيوجرافيك كيدز على معلومات عن الحيوانات فقط ( )
٤٣- يمكن إيجاد معلومات عن التاريخ عبر منصة مصمم الخرائط التفاعلي ( )
٤٤- يوفر مصممى الخرائط التفاعلي أدوات الرسم الخرائط عبر شبكة الإنترنت ( )
٤٥- لا يعتبر بنك المعرفة المصري من مصادر التعليم الموثوقة ( )
٤٦- يمكن العثور على موضوعات متنوعه فى ناشيونال جيوجرافيك كيدز ( )
٤٧- بيئات التعلم عبر الإنترنت تتيح التواصل بين التلاميذ والمعلمين ( )
٤٨- توفر منصة فلابى Vlaby أدوات لرسم الخرائط عبر الإنترنت ( )
٤٩- أول خطوة عند إجراء بحث رقمي هي اختيار أنواع المصادر الإلكترونية ( )
٥٠- المصادر غير الموثوقة هي معلومات مليئة بالأخطاء والأكاذيب ( )
٥١- يجب عليك الثقة في جميع المعلومات على مواقع التواصل الاجتماعي ( )
٥٢- المعلومات على مواقع التواصل الاجتماعي قد تكون غير موثوقة ( )
٥٣- يحق لك استخدام جميع المصادر غير الموثوقة على الإنترنت ( )
٥٤- يجب كتابة بحثك دون الإشارة إلى المصدر الذي حصلت منه على المعلومه ( )
٥٥- يجب أن يبدأ مخطط البحث بخاتمة نهائية حول المعلومة التى قدمتها ( )
٥٦- يفضل إنشاء مخطط خال من الخاتمة أو الافكار النهائية ( )
٥٧- يفضل عند إنشاء مخطط البحث أن يبدأ بمقدمة تعرض موضوع التقرير ( )
٥٨- يفضل التوقف عن استخدام الاتصال المتزامن في الحالات الطارئة ( )
٥٩- الاتصال المتزامن مناسب عندما يكون بين أفراد الأسرة المقربين ( )
٦٠- الاتصال المتزامن يستخدم للحصول على معلومات تحتاج الى تفكير وتحضير ( )
٦١- الاتصال غير المتزامن مناسب عندما تكون المعلومات مهمة وتحتاج إلى تصرف سريع ( )
٦٢- تتضمن بيئات التعلم الاتصال المتزامن فقط ( )
٦٣- إذا أرسلت بريدًا إلكترونيًا إلى معلمك، فإنك تستخدم الاتصال المتزامن ( )
٦٤- المصادر الموثوقه كتبها خبراء وتأكدوا من صحتها ( )
٦٥- تقييم ما تشاهده عبر الإنترنت إحد مسئولياتك أثناء استخدام الشبكة ( )
٦٦- القرصنة هى تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف بيعه للآخرين ( )

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

١	يعتبر .... من فوائد التواصل الرقمي بين الناس				
أ	تبادل الآراء	ب	ظهور المشاكل	ج	التباعد الاجتماعى
٢	استخدام المواطنين التكنولوجيا بطريقة .... يجعلهم رقميين ناجحين				
أ	سلبية	ب	إيجابية	ج	عشوائية
٣	يمكن مساعدة الأفراد على الوصول إلى الخدمات عن طريق بناء أدوات رقمية				
أ	صعبة الاستخدام	ب	معقده	ج	سهلة الاستخدام
٤	تتوفر المعلومات للمواطنين المصريين على موقع.....................				
أ	بنك المعرفة المصرى	ب	الألعاب الإلكترونية	ج	قصص الاطفال
٥	يمكن استخدام التكنولوجيا الرقمية في......................... عبر شبكة الإنترنت				
أ	حجز تذكرة أتوبيس	ب	دفع الفواتير	ج	كل ما سبق
٦	وليام تاينر عالم فى مجال علوم				
أ	الإنسان الثقافية	ب	الآثار	ج	التنقيب
٧	وليام تاينر هو				
أ	خبير تكنولولوجى	ب	صانع افلام	ج	كل ما سبق
٨	تعتبر .... سجلاً لكل ما تفعله عبر شبكة الإنترنت				
أ	البصمة الرقمية	ب	المواطنة	ج	الملكية الفكرية
٩	تداول محتوى بشكل غير قانوني بهدف مشاركته أو بيعه يسمى				
أ	المواطنة الرقمية	ب	القرصنة	ج	اللبصمة الرقمية
١٠	لديك الحق في استخدام الإنترنت عند الحاجة في ظل احترام				
أ	الطريق	ب	العمل	ج	القانون

١١	تمكنك .... الرقمية من استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية وآمنة				
أ	البصمة	ب	المواطنة	ج	القرصنة
١٢	تقييم ما تشاهده أو تشاركه أحد .... المواطن الرقمى				
أ	حقوق	ب	سلبيات	ج	مسؤوليات
١٣	احد الحقوق التى يجب مراعاتها عند استخدام الإنترنت				
أ	احترام حقوق الملكية الفكرية	ب	نشر الافكار السلبية	ج	التنمر على الآخرين
١٤	ألا ينسخ احد بصمتك الرقمية دون إذن منك أحد .... المواطن الرقمى				
أ	سلبيات	ب	حقوق	ج	مسؤوليات
١٥	أي تطبيق تستخدم للتفاعل مع زملائك ومشاركة الآراء مع الآخرين عبر شبكة الإنترنت				
أ	مضاد الفيروسات	ب	برنامج الرسام	ج	فيس بوك Facebook
١٦	أحد أكثر تطبيقات المراسلة الفورية شيوعا تطبيق				
أ	Word	ب	WhatsApp	ج	Power point
١٧	يعتبر أحد منصات التواصل الاجتماعي هو				
أ	Facebook	ب	Skype	ج	Paint
١٨	يستخدم تطبيق .... لإجراء محادثات الفيديو الجماعية				
أ	فيس بوك	ب	الرسام	ج	Skype
١٩	تعتبر......... من أشكال التواصل المتزامن عبر الإنترنت، وتتيح مشاهدة أصدقائك بالصوت والصورة				
أ	البريد الإلكترونى	ب	محادثة الفيديو	ج	الرسائل الفورية
٢٠	تعتبر.................. من الأدوات اللازمة لإجراء محادثة فيديو				
أ	لوحة المفاتيح	ب	الطابعة	ج	الكاميرا

٢١	يعتبر ....من الاتصال الذي لا يتطلب استجابات فورية				
أ	البريد الإلكتروني	ب	المراسلة الفورية	ج	غرف الدردشة
٢٢	تستخدم .... للاتصال المتزامن على الإنترنت				
أ	البرامج المسجلة	ب	المراسلة الفورية	ج	الجداول الحسابية
٢٣	يمكنك الأستفادة من التكنولوجيا فى				
أ	التنمر	ب	إضاعة الوقت	ج	معرفة الأخبار
٢٤	يمكن استخدام الإنترنت بشكل متزامن، وبشكل				
أ	متوازي	ب	غير متزامن	ج	عمودى
٢٥	يعتبر برنامج Google Chrome من				
أ	محادثة الفيديو	ب	برامج التصميم	ج	المتصفحات
٢٦	احدى صور الاتصال المتزامن محادثات الفيديو و				
أ	غرف الدردشة	ب	المنتديات	ج	البريد الإلكترونى
٢٧	الاتصال .... يحدث فى الوقت نفسه من خلال استجابه فورية				
أ	غير المتزامن	ب	المتزامن	ج	المتوازى
٢٨	الخطوة الأخيرة للقيام بالمراسله الفورية هي				
أ	فتح برنامج Excel	ب	فتح برنامج Word	ج	الضغط على أيقونة إرسال
٢٩	قد تحتوي الرسالة في المراسلة الفورية على				
أ	كلمات أو صور أو رموز معبرة	ب	كلمات فقط	ج	صور فقط
٣٠	لإرسال بريد الكتروني يجب كتابة عنوان البريد الإلكتروني للشخص المرسل إليه و				
أ	المعلومات الشخصية للمرسل اليه	ب	وقت الرسالة	ج	عنوان موضوع الرسالة

٣١	الخانة التي يكتب فيها عنوان البريد الإلكتروني الشخص المرسل إليه هي				
أ	إلى To	ب	Subject	ج	إرسال
٣٢	لبدء .... يمكن إنشاء رابط وإرساله في رسالة للمشتركين				
أ	كتابة التقارير	ب	محادثة فيديو	ج	رسالة نصية
٣٣	يعتبر ....أحد مصادر التعلم الموثوقة عبر الإنترنت				
أ	معالج الكلمات	ب	فيس بوك	ج	بنك المعرفة المصرى
٣٤	يقدم المعلمون من خلالها شروحات تفاعلية للتلاميذ بإستخدام منصة...................				
أ	Word	ب	Edmodo	ج	WhatsApp
٣٥	تمكن من خلالها توفير أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت......................				
أ	Vlaby	ب	Edmodo	ج	مصمم الخرائط التفاعلي
٣٦	تمكن .... المختلفة للتلاميذ من نشر مهامهم الدراسية عبر الإنترنت				
أ	بيئات التعلم	ب	منصة قلابي	ج	مواقع التواصل الاجتماعي
٣٧	.... تمكن التلاميذ من العثور على معلومات متنوعة فى العلوم والتاريخ والجغرافيا				
أ	معالج الكلمات	ب	ناشيونال جيوغرافيك كيدز	ج	واتس آب
٣٨	تكون المعلومات على موقع ويكي				
أ	موثوقه	ب	دقيقة	ج	غير موثوقه
٣٩	تكثر الأخطاء النحوية والإملائية في المصادر..................				
أ	الغير موثوقه	ب	العلمية الحديثة	ج	الموثوقه
٤٠	عند إجراء بحث رقمي، يجب عليك أن يتضمن مخططك				
أ	تفاصيل بعيدة عن البحث	ب	بيانات غير صحيحة	ج	مقدمة لموضوع البحث

٤١	أولى خطوات إجراء البحث هي				
أ	اختيار موضوع البحث	ب	كتابة الأفكار	ج	اختيار المصادر
٤٢	أحد مصادر التعلم الرقمية الموثوقة عبر شبكة الإنترنت.................				
أ	Facebook	ب	بنك المعرفة المصري	ج	ويكى
٤٣	يجب عليك عند إعداد مخطط لتقريرك أن				
أ	تتجاهل وضع مقدمة	ب	تضع مصادر غير موثوقه	ج	تضع خاتمة
٤٤	عندما تكون المعلومات ملحة أى نوع من الاتصال يُفضّل استخدامه..................				
أ	غير المتزامن	ب	المتزامن	ج	الرسمى
٤٥	أفضل وسيلة للتواصل عندما تريد إبلاغ المطافئ عن حريق.....................				
أ	البريد الإلكترونى	ب	غير متزامن	ج	المتزامن
٤٦	في أيّ حالة يُعدّ الاتصال غير المتزامن مناسبًا عند مراسلة				
أ	أشخاص مجهولين لك	ب	أصدقائك المقربين	ج	أفراد أسرتك
٤٧	يكون الاتصال المتزامن مناسبًا فى				
أ	بين الأشخاص المجهولين لديك	ب	بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة	ج	عندما تكون المعلومة غير ملحة
٤٨	الاتصال المتزامن مناسب عندما تكون المعلومة				
أ	غير ملحة	ب	مكرره	ج	ملحة
٤٩	لا تُعتبر من قواعد كتابة رسالة البريد الإلكتروني				
أ	ارتداء ملابس مناسبه	ب	مراعاة القواعد النحويه	ج	استخدام عبارات التحيه والختام
٥٠	لابد من .... عند التواصل مع الآخرين عبر الإنترنت				
أ	فتح الرسالة	ب	تجاهل الرسالة	ج	التحلى بالأخلاق

دليل إجابات المحور الثالث

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	×	١٥	√	٢٩	×	٤٣	√	٥٧	√
٢	√	١٦	√	٣٠	×	٤٤	√	٥٨	×
٣	×	١٧	×	٣١	√	٤٥	×	٥٩	√
٤	√	١٨	×	٣٢	×	٤٦	√	٦٠	×
٥	×	١٩	×	٣٣	×	٤٧	√	٦١	×
٦	×	٢٠	√	٣٤	√	٤٨	×	٦٢	×
٧	×	٢١	√	٣٥	×	٤٩	×	٦٣	×
٨	√	٢٢	√	٣٦	√	٥٠	√	٦٤	√
٩	×	٢٣	√	٣٧	×	٥١	×	٦٥	√
١٠	√	٢٤	×	٣٨	×	٥٢	√	٦٦	√
١١	√	٢٥	×	٣٩	√	٥٣	×	٦٧	
١٢	×	٢٦	×	٤٠	√	٥٤	×		
١٣	√	٢٧	×	٤١	√	٥٥	×		
١٤	√	٢٨	√	٤٢	×	٥٦	×		

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	تبادل الآراء	١٤	حقوق	٢٧	المتزامن	٤٠	مقدمة لموضوع البحث
٢	إيجابية	١٥	فيس بوك Facebook	٢٨	الضغط على أيقونة إرسال	٤١	اختيار موضوع البحث
٣	سهلة الاستخدام	١٦	WhatsApp	٢٩	كلمات أو صور أو رموز معبرة	٤٢	بنك المعرفة المصرى
٤	بنك المعرفة المصرى	١٧	Facebook	٣٠	عنوان موضوع الرسالة	٤٣	تضع خاتمة
٥	كل ما سبق	١٨	Skype	٣١	إلى To	٤٤	المتزامن
٦	الإنسان الثقافية	١٩	محادثة الفيديو	٣٢	محادثة فيديو	٤٥	المتزامن
٧	كل ما سبق	٢٠	الكاميرا	٣٣	بنك المعرفة المصرى	٤٦	أشخاص مجهولين لك
٨	البصمة الرقمية	٢١	البريد الإلكتروني	٣٤	Edmodo	٤٧	بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة
٩	القرصنة	٢٢	المراسلة الفورية	٣٥	مصمم الخرائط التفاعلي	٤٨	ملحة
١٠	القانون	٢٣	معرفة الأخبار	٣٦	بيئات التعلم	٤٩	ارتداء ملابس مناسبه
١١	المواطنة	٢٤	غير متزامن	٣٧	ناشيونال جيوغرافيك كيدز	٥٠	التحلى بالأخلاق
١٢	مسؤوليات	٢٥	المتصفحات	٣٨	غير موثوقه		
١٣	احترام حقوق الملكية الفكرية	٢٦	غرف الدردشة	٣٩	الغير موثوقه		



المحور الرابع





غـوتام شاه

مؤسس منظمة إنترنت أوف إليفانت Internet of Elephants



- يأمل أن تكون مبادرة تدفع الناس إلى الاهتمام بالحياة البرية.
- عمل خبيرا في مجال تقنية المعلومات في الكثير من البلدان.
- قرر استخدام مهاراته لإحداث أثر إيجابي في الحياة البرية.
- بحث عن طرق لأستخدام التكنولوجيا بهدف الحفاظ على الحياة البرية

الحفاظ على الحياة البرية تعني حماية الحيوانات في بيئاتها الطبيعية

منظمة "إنترنت أوف إليفانت Internet of "

- تستخدم هذه المنظمة أدوات رقمية مبتكرة لتعزيز العلاقة بين الناس والحياة البرية .
- يعمل فريقها مع منظمات أخرى للحفاظ على الحيوانات حول العالم .
- يستخدم البيانات التي تجمع بواسطة نظام تحديد المواقع العالمي (GPS) لتصميم العاب تفاعلية على الإنترنت .
- تصمم ألعابا تليفونية فريدة باستخدام تقنية الواقع المعزز، ومؤثرات عرض البيانات

الألعاب التي تقدمها هذه المنظمة

تقدم ألعاباً تليفونية فريده باستخدام :

الواقع المعزز

- تقنية تسمح لك برؤية البيئة الحقيقية للأشياء التي ترغب في رؤيتها بشكل افتراضي.
- يقدم لك معلومات عن البيئة الحقيقية من خلال شاشات عرض وأجهزة رقمية معدة لذلك.

مؤثرات عرض البيانات

- تسمح للناس بالتفاعل مع مخلوقات رائعة، مثل المؤثرات الصوتية.

يؤمن غوتام شاه باستخدام التكنولوجيا والألعاب على الإنترنت لإدخال الحياة البرية ضمن اهتمامات الناس اليومية.



المحور الرابع





٢ مهارة حل المشكلات



اتخاذ خطوات لحل مشكلة ما

- عند استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات قد نواجه مشكلات تحتاج إلى التفكير فيها وحلها.
- قد يبدو حل مشكلة ما أمرا صعبا لذلك يجب اتخاذ خطوات لجعل عملية حل المشكلات أسهل.

١ بناء الفرضية

هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء. وهي محاولة للإجابة عن سؤالك بشرح يمكن اختباره

٢ اختبار الفرضية



- في هذه الخطوة يتم اختبار التخمين الذي تم وضعه في الخطوة الأولى.
- لا تنجز أى اختبار قد يعرضك للخطر



٢ التحقق من نجاح الاختبار



قد ينجح الاختبار أو يفشل، فإذا فشل يجب التعلم من الخطأ وإعادة بناء فرضية جديدة.

تقسيم المهمة الى اجزاء صغيره

عند حل المشكلات فى مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات يجب تقسيمها الى إجزاء صغيره . يجب إنجاز الاجزاء التى بإمكانك حلها خطوه تلو الآخرى

مثال :- إن طلب منك معلمك تنظيم رحله للفصل فيجب أن تقسم المهمة الى عدة أجزاء صغيره كالآتى :

تقسيم المهمة

١	٢	٣	٤	٥	٦
قرر وجهة الرحلة	حدد تاريخ الرحلة وتوقيتها	تحديد تكلفة سعر الرحلة	اختيار وسيلة انتقال مناسبة	تحديد الأغراض التى يجب على التلاميذ احضارها معهم	وضع قائمة بالقواعد التى يجب اتباعها يوم الرحلة

لاحظ :- إذا كنت تحل مشكلة كبرى مع مجموعة من الاشخاص فخصص لكل منهم جزءاً من أجزاء المشكلة ليحله







تقديم المعلومة : الأدوات الرقمية

- عند تقديم المعلومات لا بد من توافر الأدوات الرقمية اللازمة لتقديمها
- يتضمن برنامج (حزمة) Microsoft ٣٦٥ برامج مختلفة لتقديم المعلومات بشكل جذاب، منها:

برنامج Power Point	برنامج معالج الكلمات Word	برنامج النشر المكتبى Publisher

- الوصول إلى حزمة Microsoft ٣٦٥ يحتاج إلى جهاز رقمي محدث ليتحمل البرنامج الذي يتم تنزيله.
- الجهاز الرقمي يمكن أن يكون كمبيوتر أو هاتف محمول أو جهاز لوحي

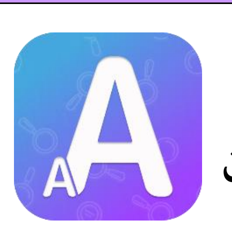
المفاهيم الاساسية التى يجب اخذها فى الاعتبار

عند تصميم ملصق إعلانى أو لوحة إعلانية ، فكر فى المفاهيم الرقمية التالية :

١- الهوامش

- هي مقدار المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه.
- المساحة فارغة لا تجعل التصميم مزدحما بالمعلومات، و يكون جذابًا من الناحية البصرية ..
- من الضروري وجود هامش ثابت مثل ٢٥ مليمترا لإنشاء تصميم جيد

٢- نوع الخط وحجمه



يجب التأكد من اختيار الحجم المناسب للخط حتى يسهل قراءته
إذا كان حجم الخط صغير جدا سيبذل الناس جهدًا كبيرًا في قراءة المعلومات ..
إذا كان حجم الخط كبيرا جدا قد يضطرك إلى اختصار المعلومات
هناك مجموعة مختلفة من الخطوط التي يمكن الاختيار بينها، ولكن يفضل اختيار خطوط بسيطة؛ لأن الخط المعقد يشتت الانتباه.

٣-الألـــوان



- تناغم الألوان يلفت النظر؛ لذا يجب اختيار ألوان متناغمة تساعدك على إيصال رسالة التصميم.
- يفضل عدم استخدام أكثر من ثلاث ألوان في التصميم.
- يجب أخذ لون الخلفية في الاعتبار عند اختيار لون الخط





- كثيرا ما تستخدم الصور في الملصقات واللوحات الإعلانية.
- يجب استخدام صور واضحة وذات جودة عالية ومناسبة لمحتوى التصميم.



المحور الرابع

٤ التطبيقات الرقمية

تقييم مصادر المعلومة

مصادر يمكن استخدامها عند البحث في موضوع ما:

- **المطبوعات :** كتب، مقالات، صحف، موسوعات .
- **الإنترنت :** محرك بحث، مواقع إلكترونية متخصصة، مواقع التعلم الرقمي، بنك المعرفة المصري ومصادر موثوقة شبيهة به عبر الإنترنت .
- **المقابلات :** مع أشخاص اختبروا الموضوع المطروح أو درسوه أو تأثروا به.

طرق تقييم المصدر

- أن يكون المؤلفون موثوقين فيهم .
- أن يكون تاريخ نشر المعلومات حديثًا .
- أن يقدم المصدر أدلة ويذكر مصادر معلومات أخرى يمكن الرجوع إليها .
- أن يقدم المصدر حقائق وليس آراء المؤلفين .
- أن تكون المعلومات معروضة بدون تحيز.

يمكنك الاستعانه بمعلمك أو أحد أفراد أسرتك



لتسجيل البيانات التى جمعتها ستحتاج إلى البرامج الأكثر استخداماً مثل :

برنامج الجداول الحسابية Excel





- يسمح لك هذا البرنامج بإنشاء جدول بيانات يحوي أعمدة وصفوف بقدر ما تحتاج.
- يُستخدم عادة لتقديم الأرقام لأنه قادر على جمعها آليا
- برنامج الجداول الحسابية طريقة ممتازة لجمع المعلومات وجمع أفكارك

برنامج معالج الكلمات Word



- يسمح لك هذا البرنامج بتقديم أفكارك بطرق متنوّعة.
- يُستخدم غالبًا لكتابة ما تريده
- يمكنك تغيير التصميم، وإضافة الصور، وربط تقريرك بمواقع إلكترونية أو معلومات على الإنترنت.





المحور الرابع



٥ الخوارزميات Algorithms

الخوارزمية Algorithms

سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما



أمثلة على استخدام الخوارزميات في الحياة اليومية

١ عند تحضير وجبة طعام، تتبع وصفة وتعد هذه الوصفة نوعا من أنواع الخوارزميات حيث تتضمن الوصفة مجموعة من الإرشادات التي ستقودك إلى إعداد تلك الوجبة بنجاح، على سبيل المثال:
(طريقة تحضير ساندويتش فلافل)

١. حضر المكونات التي ستحتاج إليها لإعداد ساندويتش الفلافل.
٢. ضع الخبز البلدي على الطبق.
٣. افتح رغيف الخبز البلدي.
٤. ضع الكمية التي تريدها من أقراص الفلافل في الخبز.
٥. اسحق أقراص الفلافل بعد وضعها في الخبز.
٦. أضف الطحينة والسلطة.

٢ خطوات تنظيف الغرفة تعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات، مثلا:

١. تنظيف الغبار.
٢. مسح الأسطح المستوية.
٣. تنظيف أرضية الغرفة

٣ عندما تعطى الإرشادات تستخدم نوعاَ من الخوارزميات :

١. اتجه إلى الأمام مباشرة.
٢. انعطف يمينا عند "س".
٣. انعطف يسارًا عند "ص"

٤ عندما نحل مسألة رياضية، فإننا غالباَ ما نستخدم نوعًا من الخوارزميات أيضًا. على سبيل المثال :

١. تقسيم المسألة إلى أجزاء أصغر.
٢. حل كل جزء على حدة. (سلسلة من الخطوات)
٣. تجميع الحلول لجميع الأجزاء للحصول على حل للمسألة.



استخدام الكمبيوتر للخوارزميات

تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لأداء مهام محددة. **على سبيل المثال**:

- تستخدم محركات البحث الخوارزميات لتقديم النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث
- عندما تدخل كلمات البحث، فإنك تخبر محرك البحث بالمهمة التي تود أن يؤديها. **مثال**

- البحث عن إرشادات للوصول إلى مكان ما: يستخدم محرك البحث قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية لتقديم النتائج.

لاحظ

- العديد من الأشياء التي نؤديها بشكل يومي يمكن وصفها باستخدام الخوارزميات.
- عند استخدام محركات البحث، يجب اختيار الكلمات المفتاحية الصحيحة. لأنّه إذا لم تكن صياغة الكلمات دقيقة بما يكفي أثناء البحث، فقد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا.

المحور الرابع

٦ مبادىء البرمجة



البرمجة (Coding)

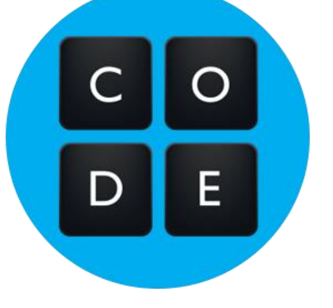
عبارة عن كتابة خوارزميات (خطوات متعددة) لإنشاء برنامج كامل.

يمكن استخدام الشفرة البرمجية (Coding) لابتكار وإنشاء:

★ الرسوم المتحركة ★ الأفلام ★ ألعاب الفيديو

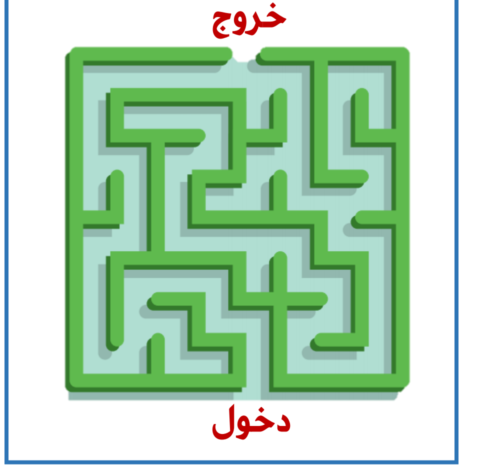


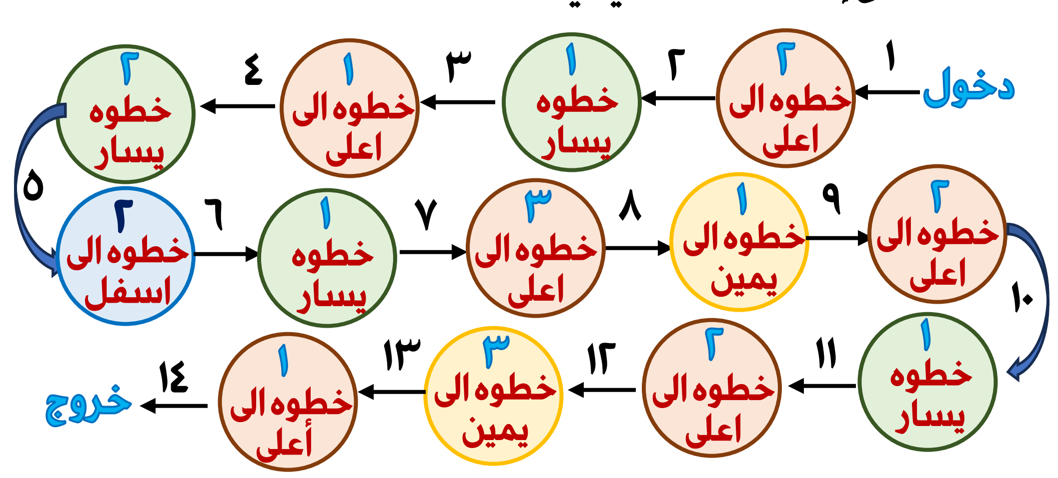

كيف اتعلم البرمجة



- أجهزة الكمبيوتر، كالبشر، تستخدم لغات برمجة مختلفة.
- هناك العديد من المواقع الإلكترونية التي تساعدك على تعلم التشفير، مثل موقع: Code.org
- يُساعدك موقع Code.org على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة وابتكار الألعاب، مثل لعبة المتاهة.

مثال: فكر في خطوات تسمح لك باجتياز المتاهة. ستتضمن الخطوات عدد المسافات التي ستحتاج إلى اجتيازها، وفي أي اتجاه

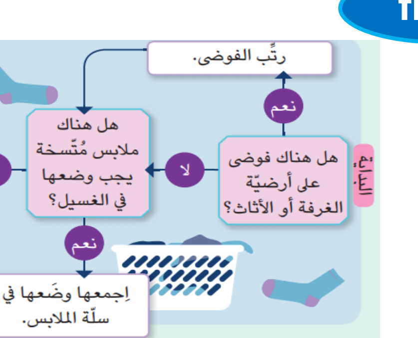




إنشاء مخطط إنسيابى flowchart

مخطط يعرض مشكلة ما فى شكل خطوات منطقية وبيسطه

مثال : تنظيف غرفة



المحور الرابع

٧ فن الجرافيك Graphic Art

برنامج الرسام (Microsoft Paint)

- أحد البرامج الشائعة في مجال تحرير الصور والرسوم.
- يمكن استخدامه لابتكار رسوماتك الخاصة على أجهزة الكمبيوتر.

خطوات فتح برنامج الرسام

١) الضغط على قائمة ابدأ. "Start-up menu"
٢) الضغط على مجلد الملحقات. "Accessories"
٣) البحث عن برنامج الرشام والضغط على الأيقونة الخاصة به



بعد فتح البرنامج ستلاحظ أن الجزء العلوي من الشاشة الافتتاحية يشبه فى تصميمه ذلك الموجود في برنامجي معالج الكلمات (Word) والجداول الحسابية (Excel)؛ **حيث يتضمن:**

شريط القوائم (Menu bar) به الاختيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها وتعديل الألوان والصور.
مربع الأدوات (Toolbox) به كل الأدوات التي تستخدم لتصميم رسمة

بعض أدوات مربع الأدوات (Toolbox)

	لملء الشكل بلون		الممحاه		قلم الرصاص والفرشاه
	للرسم بالفرشاه		لرسم شكل بيضاوى		الخط المستقيم والخط المنحنى
	لتحديد التصميم		لتكبير التصميم		لطباعة التصميم
	لكتابة نص		لرسم شكل مستطيل		إدراج صوره

باستخدام برنامج الرسام يمكن تحرير الصور كالتالي

- تعديل الألوان .
- قص جزء معين من الصورة من خلال خاصية القص (Cropping).
- إضافة نص إلى الصورة .
- تغيير حجم الصورة أو اتجاهها .
- يمكن تعبئة ألوان الأشكال المختلفة داخل الصور (تغيير اللون بآخر).



لإضافة نص إلى الصور يجب اتباع الخطوات التالية

- الضغط على طرف الصورة السفلي الأيمن.
- سحب مؤشر الفأرة إلى اليمين حتى تتكون مساحة بيضاء كافية لكتابة النص.
- كتابة النص في المساحة البيضاء.
- استخدام خاصية قص (Cut) ولصق (Paste) لنقل النص إلى الصورة.

أدوات الجرافيك داخل برنامج معالج الكلمات Word

يوفر برنامج معالج الكلمات أدوات يمكن استخدامها لتصميم عناصر الجرافيك.

للوصول إلى الأدوات

- اضغط على علامة التبويب إدراج (Insert) في شريط القوائم (Menu bar)

اختر أحد الخيارات الآتية:

- الأشكال
- الرسوم التخطيطية
- استخدام الأشكال
- النماذج ثلاثية الأبعاد
- الأيقونات







٨ إنشاء عرض تقديمى



يستخدم برنامج العروض التقديمية **Microsoft Power Point** لتصميم عروض تقديمية بها نصوص وصور ومؤثرات حركة وتأثيرات مميزة.

الشريحة (Slide)

هي صفحة عرض، تحتوي على النصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

خطوات إنشاء عرض تقديمي

١) الضغط على أيقونة برنامج العروض التقديمية على جهاز الكمبيوتر .

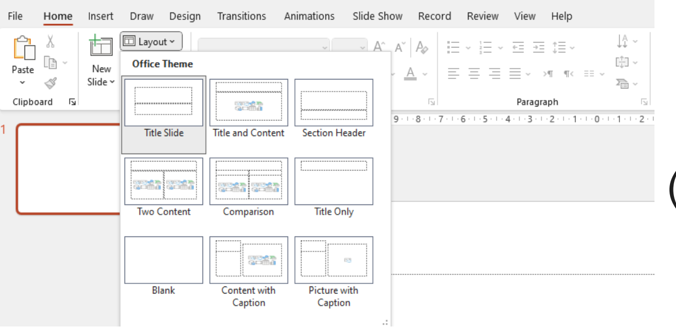


٢) الضغط على عرض تقديمي فارغ .(Blank presentation)
٣) ستظهر الشريحة الأولى التي تمكنك من كتابة العنوان والعنوان الفرعي .
٤) يمكنك كتابة اسمك في العنوان الفرعي

ستلاحظ

في الجزء الأيسر من الشاشة الافتتاحية توجد صورة مصغرة (Thumbnail) لكل شريحة تنشئها، هدفها معاينة الشريحة

- ضمن شريط القوائم في الجزء العلوي من شاشة البرنامج الافتتاحية علامات تبويب(Tabs)
- كل علامة تبويب تحتوي على مجموعة من الأدوات تمكنك من إنشاء عرضك التقديمي.



خطوات إضافة شريحة جديدة

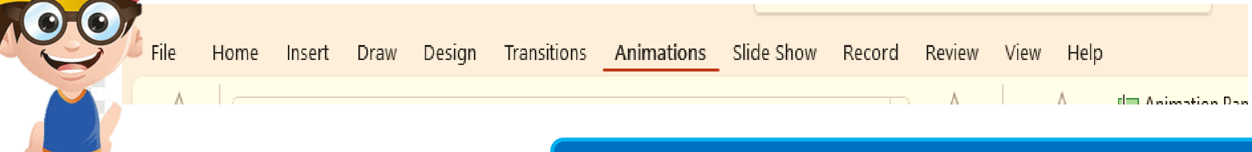
١) اختر التبويب (Home) من شريط القوائم.
٢) اضغط على شريحة جديدة.(New Slide)
٣) اختر تخطيط الشريحة من خلال الضغط على (Layout)

تصميم عرض تقديمى

١ - **إضافة نص** : من خلال مربع النص في الشاشة الافتتاحية (ويمكن اختيار حجم الخط ونوعه).
٢ - **إضافة البصريات والمؤثرات تصميم (Design)** يمكنك اختيار لون الخلفية من خلال علامة تبويب تصميم (Design)

- رسم (Draw) باستخدام أدوات الرسم.
- انتقالات (Transitions) وهي مؤثرات بصرية تستخدم عند الانتقال من شريحة لأخرى.
- مؤثرات الحركة (Animations) وهي طريقة حركة الكلمات والصور في الشريحة الواحدة.

٣- **إضافة صور** : نختار صور (Pictures من علامة تبويب إدراج(Insert ، ثم اختيار الصورة أو من خلال سحب الصورة داخل البرنامج باستخدام مؤشر الفأرة.



عند تصميم عرضك التقديمي، احرص على مراعاة ما يلي

- التحقق من أن يكون نوع الخط وحجمه مقروءين.
- استخدام صورذات صلة بالموضوع بدلا من النصوص كلّما أمكن.
- تدرب على عرضك التقديمي مسبقًا. قدم عرضًا تفاعليًّا وشجع الحاضرين على المشارك

مراجعة المحور الرابع

ضع علامة (✓) أو علامة (×) أمام العبارات الآتية

١- تساهم تقنية الواقع المعزز في تقديم المعلومات بشكل تفاعلي ( )
٢- يستحيل أن تساهم الألعاب عبر الإنترنت في حماية الحياة البرية. ( )
٣- الحفاظ على الحياة البرية يعني حماية الحيوانات في بيئاتها الطبيعية. ( )
٤- هناك علاقة بين بعض الألعاب عبر الإنترنت وحماية البيئة. ( )
٥- قد تساعد التكنولوجيا في الحفاظ على الحياة البرية في العالم. ( )
٦- منظمة Internet of Elephants تدفع الناس إلى الاهتمام بالحياة البرية ( )
٧- عند وضع تخمين لحل مشكلة ما يسمى باختبار صحة الفروض. ( )
٨- يجب التخلي عن حل المشكلة عند فشل اختبار أول فرضية. ( )
٩- تتشابه طريقة حل المشكلات اليومية مع طريقة حل المشكلات التكنولوجية. ( )
١٠- يجب علينا أثناء حل المشكلات اختبار الفرضيات مهما كان مستوى الخطر. ( )
١١- لا تساعد إستراتيجية المحاولة والخطأ في حل المشكلات. ( )
١٢- نجاحك في حل المشكلة يعني نجاحك في اختبار الفرضية ( )
١٣- اختبار الفرضية هى الخطوه الثانية من خطوات حل المشكلة ( )
١٤- تقسيم المشكلة الى اجزاء صغيره ضرورى لحل المشكله ( )
١٥- تقسيم المشكلة الى مهام عشوائية ضرورى لحل المشكله ( )
١٦- يجب الامتناع عن وضع فرضية عند حل المشكلات ( )
١٧- استخدام هامش يجعل التصميم يبدو جذابًا من الناحية البصرية. ( )
١٨- من أساسيات تصميم الملصق الإعلاني أن يكون مليء ومكتظا بالمعلومات. ( )
١٩- يفضل استخدام أكثر من أربعة ألوان في الملصق. ( )
٢٠- تسمى المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية بالهامش. ( )
٢١- يجب استخدام صور ذات دقة منخفضة عند تصميم الملصق الإعلاني. ( )
٢٢- يجب اختيار حجم خط مناسب ويسهل قراءته عند إنشاء التصميم. ( )
٢٣- برنامج النشر المكتبي (Publisher) يوجد في حزمة Microsoft ٣٦٥ ( )

٢٤- يعتبر وجود هامش عند جوانب التصميم امراً ثانوياً. ( )
٢٥- يمكنك استخدام مواقع التعلم الرقمي كمصدر عند البحث في موضوع ما ( )
٢٦- لتقييم المصدر يجب أن يكون المؤلفون مشكوكا في معلوماتهم ( )
٢٧- تستخدم المطبوعات كمصادر عند البحث في موضوع ما ( )
٢٨- المصادر الموثوقة تكون المعلومات المعروضة بها متحيزة ( )
٢٩- هل يمكن تغيير نوع الخط الذي تستخدمه للكتابة في برنامج معالج الكلمات (Word) ( )
لا نستطيع إدراج جدول فى برنامج الـ Word. ( )
٣١- خطوات تحضير ساندويتش الفلافل لا تعتبر خوارزمية. ( )
٣٢- تساعد الخوارزميات على أداء المهام بشكل منظم. ( )
٣٣- يقتصر استخدام الخوارزميات على أداء المهام الرقمية. ( )
٣٤- تستخدم تطبيقات أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات. ( )
٣٥- لا علاقة لمحركات البحث بالخوارزميات. ( )
٣٦- تساعد الخوارزميات في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث ( )
٣٧- الخوارزميات سلسلة من الخطوات تشرح كيفية أداء مهمة ما ( )
٣٨- تعتبر الصحف الورقية من منتجات البرمجة ( )
٣٩- استخدام الخوارزميات ينشئ برنامجًا يُعرف بالبرمجة ( )
٤٠- لا يمكن صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة ( )
٤١- يساعدنا موقع Code.org على تعلم البرمجة ( )
٤٢- يستخدم المخطط الانسيابي لتعقيد المشكلة ( )
٤٣- يمكننا إنشاء الأفلام عن طريق البرمجة ( )
٤٤- يمكن ابتكار متاهات على موقع Code.org ( )
٤٥- أجهزة الكمبيوتر تفهم لغة برمجة واحدة ( )
٤٦- تقتصر أهمية البرمجة على ابتكار ألعاب الفيديو ( )
٤٧- البرمجة هى كتابة خوارزميات أو خطوات لإنشاء برنامج كامل ( )
٤٨- يجب الضغط على قائمة "ابدأ" للوصول إلى برنامج الرسام ( )
٤٩- تحتوي قائمة إدراج على الخيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها ( )
٥٠- يستحيل تعديل الصور من خلال برنامج الرسام ( )

٥١- تستخدم أداة الفرشاة في برنامج الرسام لتكبير جزء من الصورة. ( )
٥٢- يتيح لك برنامج الرسام (Paint) كتابة بعض النصوص داخل برنامج الرسام ( )
٥٣- من الممكن إضافة نص إلى شرائح العرض التقديمي ( )
٥٤- يمكن تغيير تصميم الشرائح في برامج العروض التقديمية ( )
٥٥- يمكن إضافة صور إلى عروض PowerPoint باستخدام علامة التبويب "إدراج" ( )
٥٦- تُستخدم الانتقالات للانتقال من شريحة إلى أخرى في برامج العروض التقديمية ( )
٥٧- يُفضل استخدام أحجام وأنواع خطوط معقدة عند تحضير عرض تقديمي ( )
٥٨- يجب اختيار معلومات غير موثوقة في العرض التقديمي ( )
٥٩- يمكنك استخدام أدوات الرسم Draw في برامج العروض التقديمية ( )
٦٠- تستخدم قائمة إدراج فى power Point لإدراج صور ( )
٦١- يستخدم برنامج power Point فى إنشاء برامج الواقع المعزز ( )

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

١	تعمل منظمة Internet of Elephants على حماية الحيوانات من خلال....................				
أ	طباعة الكتب	ب	كتابة المقالات	ج	تصميم الألعاب
٢	يمكن التفاعل مع بعض الكائنات باستخدام تقنية				
أ	المواطنة الرقمية	ب	الواقع المعزز	ج	البصمة الرقمية
٣	تهدف منظمة Internet of Elephants إلى حماية				
أ	الحياة البرية	ب	الآثار	ج	البيئة
٤	تستخدم منظمة Internet of Elephants بيانات تم جمعها بواسطة				
أ	نظام تحديد المواقع العالمي (GPS)	ب	المجلات الرقمية	ج	برنامج الرسام
٥	تقنية .... تتيح رؤية الأشياء الحقيقية بشكل افتراض				
أ	GPS	ب	الواقع المعزز	ج	الكاميرا

٦	الخطوة الأولى في حل المشكلات هي............................ الفرضية				
أ	اختبار	ب	بناء	ج	التحقق من الفرضية
٧	تقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء صغيرة يجعل من................ حلها .				
أ	المستحيل	ب	الصعب	ج	السهل
٨	يجب عليك التوقف عن اختبار الفرضية عند حل المشكلات في حالة وجود				
أ	فرضية آخرى	ب	خطر	ج	اختبار آخر
٩	تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما، إلى أن تنجح إحداها هي إستراتيجية......................				
أ	المحاولة والخطأ	ب	بناء الفرضية	ج	اختبار الفرضية
١٠	أثناء تشغيل جهاز الكمبيوتر وجدت أنه لا يستجيب فخمنت بوجود عطل في مفتاح التشغيل، يسمى هذا............................				
أ	اليقين	ب	الاحتمال	ج	الفرض
١١	يعتبر ....هي محاولة للإجابة عن سؤالك بشرح يمكن اختباره				
أ	بناء الفرضية	ب	اختبار الفرضية	ج	المشكلة
١٢	خطوة بناء الفرضية تهدف الى وضع .... حول كيف حدثت المشكلة				
أ	تخمين	ب	اختبار	ج	تجربة
١٣	مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه هو				
أ	البصمة	ب	الهامش	ج	بنك المعرفة المصري
١٤	يجب استخدام صور ذات .... في الملصقات واللوحات الإعلانية				
أ	عالية	ب	رديئة	ج	جودة عالية
١٥	عند تصميم الملصق الخاص بك يفضل عدم استخدام أكثر من......................... في الملصق				
أ	لونين فقط	ب	٣ ألوان	ج	٤ ألوان

١٦	تحتوي حزمة Microsoft ٣٦٥ على برنامج الـ				
أ	Word	ب	WhatsApp	ج	Paint
١٧	يجب التأكد من أن الجهاز الرقمي .... للوصول لبرامج حزمة Microsoft ٣٦٥				
أ	غير مثبت	ب	قديم	ج	محدث
١٨	لا يعتبر الملصق الإعلاني جذابًا من الناحية .... إذا كان مكتظاً بالمعلومات				
أ	البصرية	ب	الحسية	ج	النفسية
١٩	أحد الأمور المهمة عند إنشاء ملصق إعلانى هى اختيار خط يسهل				
أ	كتابته	ب	قراءته	ج	استماعه
٢٠	يعتبر المصدر الذى يرفض تقديم أدلة للمعلومة مصدراً				
أ	غير موثوق	ب	موثوق	ج	آمناً
٢١	تعتبر .... أحد مصادر البحث فى موضوع ما				
أ	المقابلات	ب	المطبوعات	ج	كل ما سبق
٢٢	من الشروط الواجب توافرها لتكون المعلومة موثوقة أن يكون تاريخ النشر				
أ	قديماً	ب	حديثاً	ج	مزيفاً
٢٣	يمكنك برنامج معالج الكلمات Word من .... تقريرك بمواقع إليكترونية				
أ	حذف	ب	ربط	ج	تعديل
٢٤	.... سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما				
أ	الخوارزمية	ب	الأجهزة الرقمية	ج	البريد الإلكترونى
٢٥	أي من الآتي يعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات				
أ	مشاهدة فيلمك المفضل	ب	الجلوس صامتاً	ج	الذهاب لرحلة إلى المدرسة

٣٦	تعد وصفة الأكل نوعا من أنواع..............................				
أ	الخوارزميات	ب	البرامج	ج	التطبيقات
٣٧	عند البحث يجب أن تكون صياغتك................. للحصول على نتائج صحيحة				
أ	غير مدروسة	ب	دقيقة	ج	عشوائية
٣٨	الخوارزمية هي سلسلة من.............................				
أ	الأدوات	ب	الأدوات	ج	الخطوات
٣٩	البرمجة هي كتابة........................ متعددة لإنشاء برنامج كامل				
أ	مستندات	ب	خطابات	ج	خوارزميات
٣٠	المخطط الانسيابي هو طريقة لعرض..........................على هيئة خطوات منطقية وبسيطة				
أ	المشكلة	ب	الرسومات البيانية	ج	الجداول
٣١	يمكن تعلم التشفير باستخدام..................				
أ	برامج تعليمية	ب	لغات البرمجة المختلفة	ج	مصادر غير موثوقة
٣٢	يمكن تعلم البرمجة من خلال الرابط..........................				
أ	vlaby.com	ب	facebook.com	ج	Code.org
٣٣	من خلال البرمجة يمكن إنشاء				
أ	ألعاب الفيديو	ب	الكتب الورقية	ج	المواطنة الرقمية
٣٤	يوجد فى .... كل الأدوات التي تستخدم لتصميم رسمة في برنامج الرسام				
أ	مربع الأدوات	ب	قائمة إدراج	ج	قائمة تحرير
٣٥	يتيح برنامج الرسام				
أ	كتابة التقارير	ب	رسم التصاميم	ج	برمجة الألعاب

٣٦	لإضافة نص إلى صورة يجب				
أ	كتابة النص في برنامج وورد	ب	كتابة النص في برنامج باوربوينت	ج	قص ولصق النص إلى الصورة
٣٧	نستطيع تشغيل برنامج MS Paint من خلال قائمة				
أ	ابدأ Start	ب	الألوان Color	ج	الألعاب Games
٣٨	طريقة حركة الكلمات والصور داخل الشريحة في PowerPoint تسمى				
أ	Design	ب	Transitions	ج	أيقونة العرض
٣٩	يستخدم مفتاح .... لعرض الشرائح في برنامج PowerPoint				
أ	F٥	ب	F٤	ج	F٩
٤٠	يستخدم برنامج .... لتصميم العروض التقديمية				
أ	Word	ب	Excel	ج	PowerPoint
٤١	صفحة تعرض النصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية (PowerPoint) تسمى بـ				
أ	المؤثرات	ب	الشريحة	ج	الانتقالات
٤٢	عند إعداد العرض التقديمي يفضل				
أ	استخدام صور مرتبطة بالموضوع	ب	كتابة الفقرات الطويلة	ج	استخدام نوع خط معقد
٤٣	أثناء الإعداد للعرض التقديمي لا يفضل استخدام				
أ	صور مرتبطة بالموضوع	ب	الجمل الطويلة	ج	خط مقروء
٤٤	يستخدم برنامج F٥ فى برنامج (PowerPoint) لـ				
أ	لعرض الشرائح	ب	إنشاء صوره مصغره	ج	إضافة نص
٤٥	تهدف الصورة المصغره للشريحة Thumbnail الى				
أ	طباعة الشريحة	ب	نقل الشريحة	ج	معاينة الشريحة

دليل إجابات المحور الرابع

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	√	١٥	×	٢٩	√	٤٣	√	٥٧	×
٢	×	١٦	×	٣٠	×	٤٤	√	٥٨	×
٣	√	١٧	√	٣١	×	٤٥	×	٥٩	√
٤	√	١٨	×	٣٢	√	٤٦	×	٦٠	√
٥	√	١٩	×	٣٣	×	٤٧	√	٦١	×
٦	√	٢٠	√	٣٤	√	٤٨	√		
٧	×	٢١	×	٣٥	×	٤٩	×		
٨	×	٢٢	√	٣٦	√	٥٠	×		
٩	√	٢٣	√	٣٧	√	٥١	×		
١٠	×	٢٤	×	٣٨	×	٥٢	√		
١١	×	٢٥	√	٣٩	×	٥٣	√		
١٢	√	٢٦	×	٤٠	×	٥٤	√		
١٣	√	٢٧	√	٤١	√	٥٥	√		
١٤	√	٢٨	×	٤٢	×	٥٦	√		

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	تصميم الألعاب	١٣	الهامش	٢٥	الذهاب لرحلة إلى المدرسة	٣٧	ابدأ Start
٢	الواقع المعزز	١٤	جودة عالية	٢٦	الخوارزميات	٣٨	Transitions
٣	الحياة البرية	١٥	٣ ألوان	٢٧	دقيقة	٣٩	F5
٤	نظام تحديد المواقع العالمي (GPS)	١٦	Word	٢٨	الخطوات	٤٠	PowerPoint
٥	الواقع المعزز	١٧	محدث	٢٩	خوارزميات	٤١	الشريحة
٦	بناء	١٨	البصرية	٣٠	المشكلة	٤٢	استخدام صور مرتبطة بالموضوع
٧	السهل	١٩	قراءته	٣١	لغات البرمجة المختلفة	٤٣	الجمل الطويلة
٨	خطر	٢٠	غير موثوق	٣٢	Code.org	٤٤	لعرض الشرائح
٩	المحاولة والخطأ	٢١	كل ما سبق	٣٣	ألعاب الفيديو	٤٥	معاينة الشريحة
١٠	الفرض	٢٢	حديثا	٣٤	مربع الأدوات		
١١	اختبار الفرضية	٢٣	تعديل	٣٥	رسم التصاميم		
١٢	تخمين	٢٤	الخوارزمية	٣٦	قص ولصق النص إلى الصورة		